



Martin Montergnole   Mathieu Leysenne
Jules Messaud

MATÉRIEL



1 pion Virus



1 tuile Port Central







4 jetons Bonus de main
(2 pour chaque Corporation)



2 bannières de Corporation
(1 pour la Corporation  et
1 pour la Corporation )

82 CARTES

17 cartes  et 17 cartes  réparties ainsi :

- 2x12 cartes de départ :
- 3 cartes Mercenaire du type Corruption  (A),
- 3 cartes Mercenaire du type Propagande  (B),
- 3 cartes Mercenaire du type Hacking  (C),
- 3 cartes Matériel  (D).
- 2x5 cartes Virus numérotées de 1 à 5 (E)



48 cartes de Rivière :

- 2x5 cartes Mercenaire 
- 2x5 cartes Mercenaire 
- 2x5 cartes Mercenaire 
- 18 cartes Matériel .



Martin Montergnole
Jules Messaud



Mathieu Leysenne

👤 10+ 🧑 2 ⌚ 25'

À la tête de votre Corporation, recrutez des mercenaires pour écraser la concurrence et asseoir votre domination sur la mégalopole.

Trois voies s'offrent à vous pour atteindre votre but : **Corruption**, **Propagande**, **Hacking**. Quelle sera votre stratégie ?

BUT DU JEU

Atteindre l'un des trois objectifs suivants :

- Victoire **Corruption** : placer 12 cartes dans votre zone de Corruption.
- Victoire **Propagande** : déplacer votre bannière de Corporation au bout de la piste Propagande.
- Victoire **Hacking** : venir à bout des cartes Virus de la Corporation adverse.

MISE EN PLACE *Voir schéma p. 6*

Chaque personne choisit une Corporation (☉/★) puis prend la bannière, les 12 cartes de départ et les 5 cartes Virus correspondantes.

CONSTITUER VOTRE PIOCHE

Chaque Corporation mélange ses 12 cartes de départ et constitue une pile face cachée (1).

CONSTITUER LA RIVIÈRE ET LA RÉSERVE

Mélangez les cartes de Rivière et placez-en 6, face visible, au centre de la zone de jeu. Elles constituent la Rivière (2). Constituez une pioche face visible avec les cartes restantes, c'est la Réserve (3).

LA PISTE PROPAGANDE

La piste Propagande est constituée de 7 étapes (4). Placez les jetons Bonus de main (5). Chaque Corporation place sa bannière sur la première étape à sa gauche de la piste Propagande (6).

CONSTITUER LA PISTE VIRUS

Placez la tuile Port Central (7). Chaque Corporation empile ses cartes Virus (8), face visible, en ordre croissant (carte 1 en dessous et 5 au sommet), puis place cette pile de son côté du Port Central.



LES ZONES DE CORRUPTION

Les zones de Corruption (9) de chaque Corporation sont constituées de 6 emplacements pouvant chacun accueillir deux cartes corrompues (cf. *CORROMPRE DES CARTES*, p.14).

CONSTITUER VOTRE MAIN DE DÉPART

Chaque Corporation prend les 6 premières cartes (10) de sa pioche puis les consulte sans les montrer à son adversaire. Pour votre première partie, jouez avec une main de 7 cartes.

DÉTERMINER QUI COMMENCE

La Corporation dont la bannière se trouve devant la carte comportant le plus fort coût de traversée commence. En cas d'égalité, on compare la deuxième carte puis la troisième si besoin. Si l'égalité persiste, les Corporations se départagent de la manière de leur choix. Placez le pion Virus (11) sur la première case de la carte Virus 5 de la personne qui commence.

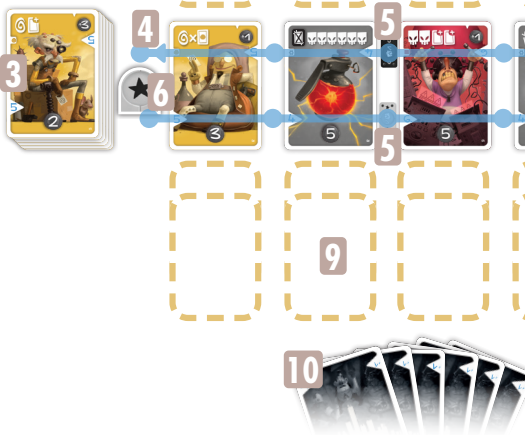


Pistes de Propagande

1

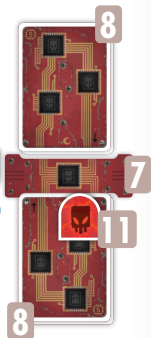
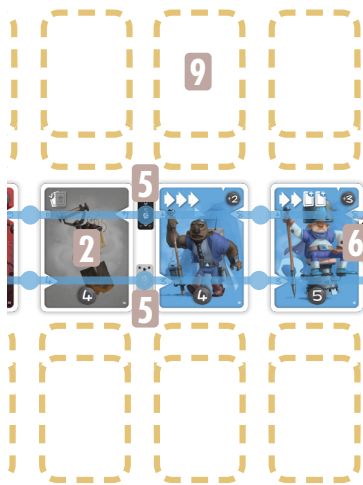


Emplacement
de Corruption



1 Pioches 2 Rivière 3 Réserve

4 Piste de Propagande 5 Jetons Bonus de main



6 Bannière 7 Tuile Port Central 8 Cartes Virus

9 Zones de Corruption 10 Main de départ 11 Pion Virus

LES CARTES

CARTES MERCENAIRE

Corruption ● / **Propagande** ▲ / **Hacking** ■

Elles vous procurent des effets et/ou du Revenu. À votre tour, vous ne pouvez jouer qu'un seul type de cartes Mercenaire.



CARTES MATÉRIEL

Elles vous procurent des effets et/ou du Revenu. Elles peuvent être jouées seules ou avec des cartes Mercenaire de n'importe quel type (●, ▲, ■).



CARTES VIRUS

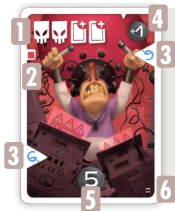
Les cartes Virus n'ont pas d'effets ni de coût. À votre tour, les cartes Virus peuvent être jouées de votre main : elles sont alors placées directement dans votre défausse, sans effet.





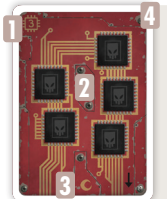
CARTES DE DÉPART

1. Effet
2. Type
3. Corporation
4. Revenu
5. Numéro de carte



CARTES MERCENAIRE ET MATÉRIEL

1. Effet
2. Type
3. Coût de traversée
4. Revenu
5. Coût
6. Numéro de carte



CARTES VIRUS

1. Nombre de Virus restants
2. Cases d'avancement
3. Corporation
4. Numéro de carte



DOS DE CARTE

1. Bonus de traversée
2. Malus de traversée

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours de jeu. Chaque adversaire joue à tour de rôle. La partie prend fin immédiatement lorsque l'une des quatre conditions de fin de partie est rencontrée (cf. **FIN DE PARTIE**, p.22).

TOUR DE JEU

Un tour se décompose en 4 phases, jouées dans l'ordre suivant :






- **Jouer une ou plusieurs cartes** - obligatoire
- **Acheter une ou plusieurs cartes** - facultatif
- **Défausser vos cartes jouées** - obligatoire
- **Recomposer votre main** - obligatoire

JOUER UNE OU PLUSIEURS CARTES (obligatoire)








Vous devez jouer au moins une carte de votre main, devant vous, face visible. Les cartes peuvent produire un ou plusieurs effets. Sauf indications contraires, vous pouvez décider de les déclencher ou non lorsque vous les jouez (cf. **EFFETS DES CARTES** p.18).

Les effets déclenchés doivent être complètement résolus avant la phase suivante. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qui peuvent être jouées lors d'un tour.

À VOTRE TOUR

- ▶ Vous ne pouvez jouer qu'un seul type de cartes Mercenaire ,  ou  parmi les cartes que vous avez en main.
- ▶ Vous pouvez toujours jouer les cartes Matériel () de votre main et appliquer leurs effets quel que soit le type de cartes Mercenaire jouées à ce tour.
- ▶ Vous pouvez toujours placer les cartes Virus () de votre main dans votre défausse.
- ▶ Si votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour reconstituer votre pioche.



La Corporation  a choisi de jouer les cartes Mercenaire  (A) et (B) à ce tour. Elle ne peut donc pas jouer la carte Mercenaire  (C) ni la carte Mercenaire  (D) et les garde en main. En revanche, elle joue la carte de type Matériel  (E) et la carte Virus (F). Elle décide de conserver en main la carte Matériel  (G) et la carte Mercenaire  (H) pour les prochains tours.

ACHETER DES CARTES (facultatif)

Certaines cartes ont un Revenu (A). La somme des Revenus des cartes jouées constitue votre Revenu d'achat. Il permet d'acheter des cartes de la Rivière (et uniquement de la Rivière).

Pour acheter une carte, votre Revenu d'achat doit être au moins égal à son Coût (B).

Soustrayez le Coût de la carte de votre Revenu puis placez la carte achetée dans votre défausse. Enfin, comblez son emplacement dans la Rivière avec la première carte de la Réserve.

Les cartes sont achetées une par une. Vous pouvez acheter autant de cartes que votre Revenu d'achat le permet, y compris les cartes placées dans la Rivière durant cette phase.



La Corporation ★ a 8 de Revenu d'achat, elle achète une carte qui coûte 4. Elle la place sur sa défausse (A) et complète la Rivière avec la première carte de la Réserve (B). Il lui reste 4 de Revenu d'achat. Elle peut, si elle le désire, poursuivre sa phase d'achat en achetant d'autres cartes.

À la fin de la phase, le Revenu d'achat qui n'est pas utilisé est perdu. **Important** : Si vous ne pouvez pas compléter la Rivière, la partie prend fin immédiatement (cf. **FIN DE PARTIE**, p.22).

DÉFAUSSER VOS CARTES JOUÉES (obligatoire)

Placez toutes les cartes jouées dans votre défausse, face visible. Il n'est pas possible de se défausser des cartes qui n'ont pas été jouées.

RECOMPOSER VOTRE MAIN (obligatoire)

Si vous avez moins de 6 cartes*, piochez autant de cartes que nécessaire depuis le sommet de votre pioche pour que votre main soit complète. Recomposez-la avec une carte de plus si vous possédez un jeton bonus, ou deux cartes de plus si vous en possédez deux (cf. **BONUS DE MAIN**, p.16).

**7 cartes lors de votre première partie*

FIN DE TOUR


Si aucune des conditions de fin de partie n'est rencontrée, alors le tour de votre adversaire commence.

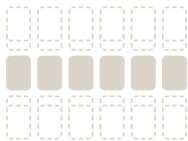


EFFETS DES CARTES



REEMPLIR LA ZONE DE CORRUPTION

Pour chaque groupe de 3  joué lors de votre tour, vous pouvez corrompre une carte de la Rivière. Une carte corrompue est placée face cachée sur l'un des 6 emplacements de votre zone de Corruption. Comblez son emplacement dans la Rivière avec la première carte de la Réserve. Vous pouvez corrompre plusieurs cartes lors d'un même tour.




Une carte corrompue dans votre zone de Corruption diminue le coût de traversée de cet emplacement de la piste Propagande de 1  pour vous et l'augmente de 1  pour votre adversaire (cf. **AVANCER SUR LA PISTE PROPAGANDE**, p.16).





AVANCER SUR LA PISTE PROPAGANDE

Chaque  joué s'ajoute à votre capacité de déplacement pour ce tour. Pour déplacer votre bannière de Corporation vers la droite, vous devez payer le coût de traversée de la carte devant elle.

Attention : le coût de traversée peut être modifié par la présence de cartes corrompues (cf. **REPLIR LA ZONE DE CORRUPTION**, p.14).

Vous pouvez franchir plusieurs cartes lors d'un même tour de jeu si votre capacité de déplacement vous le permet.

À la fin du tour, les  non utilisés sont perdus.

La Corporation qui atteint le dernier emplacement à la droite de sa piste Propagande remporte la partie.

BONUS DE MAIN

Lorsque votre bannière arrive à l'emplacement d'un jeton Bonus de main, vous gagnez celui-ci et le placez à côté de votre pioche. À chaque phase **Recomposer votre main** (cf. p.10), vous la recomposerez avec une carte de plus.







La Corporation ★ joue 8 . Elle utilise 3 pour franchir la première carte (A) (coût de traversée 4, -2 grâce aux deux cartes corrompues dans la zone de Corruption de la Corporation ★, +1 à cause de la carte corrompue dans la zone de Corruption de la Corporation ☉. $4-2+1=3$) et récupère le pion Bonus de main (B). Puis, la Corporation ★ utilise 4 pour franchir la carte suivante (C) (coût de traversée 3, +1 à cause de la carte corrompue dans la zone de Corruption de la Corporation ☉. $3+1=4$). Il lui reste 1 , ce qui est insuffisant pour franchir la carte suivante. Ce 1 est donc perdu.





DÉPLACEMENT SUR LA PISTE VIRUS

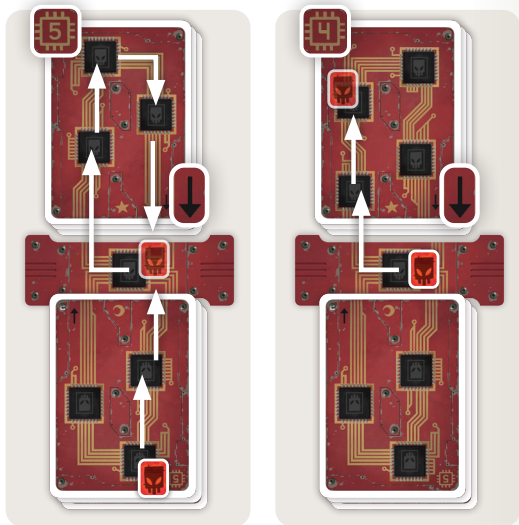
Chaque  joué permet de déplacer d'une case le pion Virus sur la piste Virus :

- soit en l'**avançant** (sens de la flèche ) , sur la carte Virus de la Corporation adverse.
Si cela conduit le pion Virus sur le Port Central, placez cette carte face cachée sur la pioche de la Corporation adverse.
- soit en **reculant** (sens inverse de la flèche ) , sur votre carte Virus.
Si cela conduit le pion Virus sur le Port Central, rien ne se passe.

Dans tous les cas, si le nombre de  joués le permet, vous pouvez poursuivre votre déplacement en avançant le pion Virus sur la carte Virus adverse.

La Corporation qui déplace le pion Virus depuis la carte Virus adverse  jusqu'au Port Central remporte la partie.





La Corporation a joué 8 . Le pion étant sur sa carte Virus, elle le recule de 2 cases, jusque sur le Port Central. Puis elle avance de 4 cases sur la carte Virus adverse et jusque sur le Port Central. La Corporation place alors la carte Virus sur la pioche de la Corporation . Enfin, la Corporation avance le pion Virus de 2 cases sur la carte Virus de la Corporation .



MULTIPLICATEUR

Vous gagnez autant de fois / / que de cartes / / jouées lors de ce tour. La carte qui produit l'effet est comptabilisée. Deux cartes qui produisent l'effet Multiplieur se cumulent.



La Corporation peut avancer de 13 cartes sur la piste Virus. L'effet multiplieur apporte 1 par cartes jouée. Ici ce sont donc 4 qui s'ajoutent aux 3 + 2 + 1 + 3 des cartes jouées pour un total de 13 .



UTILISATION UNIQUE (ne peut pas être ignoré)

À la fin du tour où la carte a été jouée, remettez-la dans la boîte.



COPIER UNE CARTE JOUÉE

Vous copiez le type et les effets d'une carte jouée lors de ce tour. **Important** : le cas échéant, l'effet Utilisation Unique s'applique à la carte qui copie.



COPIER UNE CARTE DE LA RIVIÈRE

Vous copiez le type et les effets d'une carte de la Rivière. **Important** : La restriction d'un seul type de carte Mercenaire

joué par tour s'applique. **Important** : le cas échéant, l'effet Utilisation Unique s'applique à la carte qui copie.



DÉTRUIRE UNE CARTE

Vous remettez dans la boîte n'importe quelle carte de votre main. L'effet peut être appliqué autant de fois qu'il y a le symbole sur la carte jouée.



PIOCHER

Vous piochez la première carte de votre pioche et vous la placez dans votre main. Une carte piochée peut être jouée lors du même tour. L'effet peut être appliqué autant de fois qu'il y a le symbole sur la carte jouée.



JOUER TOUS LES TYPES DE VOTRE CHOIX

Vous pouvez jouer tous les types de cartes Mercenaire que vous souhaitez lors de ce tour.



JOUER UNE CARTE DE VOTRE DÉFAUSSE

Vous pouvez choisir une carte de votre défausse et la jouer. **Important** : La restriction d'un type seul de carte Mercenaire par tour s'applique.




CORROMPRE UNE CARTE DE VOTRE MAIN

Vous pouvez corrompre n'importe quelle carte de votre main (cf. **REMPILIR LA ZONE DE CORRUPTION**, p.14).

FIN DE PARTIE

Une Corporation gagne la partie si au moins l'une des trois conditions de victoire suivantes est rencontrée à la fin de son tour de jeu :

- **Corruption** : elle a corrompu 12 cartes (cf. **REEMPLIR LA ZONE DE CORRUPTION**, p.14)
- **Propagande** : sa bannière a franchi les 7 étapes de sa piste de Propagande (cf. **AVANCER SUR LA PISTE PROPAGANDE**, p.16)
- **Hacking** : elle a déplacé le pion Virus depuis la carte Virus adverse  jusqu'au Port Central (cf. **DÉPLACEMENT SUR LA PISTE VIRUS**, p.18)

De plus, si la Rivière ne peut pas être complétée car la Réserve est vide, la Corporation qui est la plus avancée sur au moins deux des conditions de victoire gagne, sinon c'est une égalité.

MISE À NIVEAU

Nous vous proposons d'adapter le jeu aux niveaux des personnes qui jouent. La personne la moins expérimentée piochera et complétera sa main à 7 cartes (ce nombre peut passer à 8 si besoin), tandis que son adversaire aura une main de 6 cartes. Les bonus de main (cf. p.16) s'appliquent normalement.



REMERCIEMENTS

« Merci à Martin et Jocelyn pour toutes ces soirées à tester nos protos, d'où est né San. Merci à Xavier, Vianney et Alain d'avoir cru si tôt à San et de l'avoir si bien fait grandir. Et merci à Luce, Raoul et Louison de m'accompagner tous les jours dans mes créations. » Jules

« Merci à mon complice Jules, en espérant réaliser plein d'autres merveilleux projets comme San ! Merci à toute l'équipe Blue Cocker pour cette incroyable aventure et surtout merci à ma femme d'être en première ligne pour tester toutes mes idées nulles. » Martin

Le chien BLEU fait des léchouilles à toute son équipe (Vianney, Xavier & Randy) ainsi qu'à Andréa Frances, Charlene Chaps, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geofrin, Renaud Chaillat, Dominique Bodin, Jacques Gardeil, Luc Durand & Thomas Cavet.



Coût de traversée

Nombre de ▶ à jouer pour franchir une carte.



Gagner respectivement

par carte
● / ▲ / ■ jouée

5

Coût de la carte

Nombre de Pièces à dépenser pour acheter la carte.



Copier une carte jouée

+1

Revenu

Nombre de Pièces rapportées en jouant la carte.



Copier une carte de la Rivière



Utilisation unique



Détruire une carte de votre main



Remplir la zone de Corruption



Piocher une carte dans votre pioche



Avancer / Reculer d'une case sur la piste Virus



Jouer les types de votre choix



Avancer sur la piste Propagande



Jouer une carte de votre défausse



Augmente la taille de votre main d'une carte



Corrompre une carte de votre main

Auteurs : Jules Messaud & Martin Monternole • Illustrateur : Mathieu Leysenne
Graphiste : Henri Kermarrec • Chef de projet : Xavier Avril • Développement mécanique et artistique : Bluecocker team • Rédacteur : Bluecocker team • Correctrice : Sandra Grès



**BLUE
COCKER**

BLUE COCKER GAMES • 12, chemin Pujibet 31200 Toulouse, France
Tél. : +33 5 34 28 05 01 • www.bluecocker.com • All right reserved under
exclusive licence to Blue Cocker • © BLUECOCKER GAMES 2025

Règles & vidéos



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr